

VISUALISASI BURUNG HANTU PADA TAS WANITA



**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 25 Juli 2018

Pembimbing I/Anggota

Toyibah Kusumawati, M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001

Pembimbing II/Anggota

Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP 19810307 200501 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya Seni
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 196220729 199002 1 001

VISUALISASI BURUNG HANTU PADA TAS WANITA

Oleh : Triana Anggidear Br Munthe

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penciptaan dan hasil karya tas wanita. Sumber ide karya tas wanita muncul dari burung hantu yang memiliki keunikan, beberapa jenis burung hantu memiliki keanekaragaman dalam bentuk ukuran tubuh.

Metode penciptaan karya tas wanita ini melalui berbagai macam tahapan, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi pencarian referensi tentang burung hantu, tas wanita, bahan kulit yang digunakan, dan teknik yang akan diaplikasikan pada kulit. Tahap perancangan dimulai dengan membuat sketsa alternatif dan membuat pecah pola sesuai sketsa terpilih. Tahap perwujudan dimulai dari persiapan alat dan bahan, proses pembentukan karya dengan menggunakan beberapa teknik sampai pada proses *finishing*.

Karya yang dihasilkan berjumlah sembilan karya tas wanita yang masing-masing dikombinasikan dengan hiasan burung hantu, yaitu tas ransel mini, tas pinggang, *tote bag*, *sling bag*, *baguette bag*, *hand bag*, dan *clutch*.

Kata Kunci : burung hantu, tas wanita

ABSTRACT

The Final Project of this Artwork aims to describe the process of creation and the masterpiece of women's bags. The source of the idea of the work of a women bag's emerged from owls that have a uniqueness, some species of owl have diversity in body size.

The method of creating this bag of women through various stages, namely the stage of exploration, design, and embodiment. The search exploration phase references the owls, the ladies handbags, the leather ingredients used, and the techniques to be applied to the skin. The design phase begins by making an alternative sketch and breaking the pattern according to the selected sketch. The embodiment stage starts from the preparation of tools and materials, the process of forming works by using several techniques to the finishing process.

The work produced amounted to nine works of ladies bags, each combined with an owl ornament, a mini backpack, waist bag, tote bag, sling bag, baguette bag, hand bag, and clutch.

Keywords: owl, women's bag

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan manusia pada masa kini memang tidak bisa terlepas dari yang namanya gaya hidup. Manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan yang beragam. Kebutuhan tersebut memaksa manusia untuk mencari alternatif demi melakukan kelangsungan hidup, sama halnya dengan kebutuhan sandang akan *fashion*, sejalan dengan selera setiap manusia dalam berpenampilan dengan segala kelengkapannya. Namun tidak semua orang dapat memenuhi kebutuhan sandang yang mereka butuhkan untuk dapat menunjang kehidupan, sehingga dibutuhkan kerja keras agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Begitu juga untuk kebutuhan *fashion* yang dapat menunjang penampilan seseorang, agar dapat menjadi lebih percaya diri.

Tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan atau membawa sesuatu (KBBI, edisi ketiga, 2001, 1146). Bagi seorang wanita, tas tak ubahnya seperti seorang kekasih yang akan melengkapi hidupnya, tidak hanya digandeng setiap berpergian dan sebagai penunjang penampilan, tas juga berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan hampir segala kebutuhan sehari-hari, contohnya alat kosmetik, dompet, *handphone*, *notebook*, aksesoris, dan lain sebagainya. Maka dari itu banyak wanita enggan memilih tas secara sembarangan, mulai dari bentuk, ukuran, warna, sampai dengan harga akan dipertimbangkan sebelum akhirnya menjatuhkan pilihan. Setiap tas memiliki kualitas bahan yang berbeda-beda, pada umumnya jenis bahan pembuat tas adalah kulit, vinyl, kanvas, polyster, satin, denim, hingga rotan juga termasuk sebagai bahan pembuat tas. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan utama dalam dunia tas, melihat dari hasil tas yang dipasarkan tas lebih cenderung menggunakan bahan-bahan sintetis daripada bahan-bahan alami. Salah satu jenis bahan alami yang digunakan sebagai bahan tas adalah kulit hewan.

Sumber ide karya tas wanita muncul dari burung hantu yang memiliki keunikan, beberapa jenis burung hantu memiliki keanekaragaman dalam bentuk ukuran tubuh. Mereka hidup di padang pasir, hutan tropis, sepanjang pantai, bahkan di daerah kutub yang bersalju. Burung hantu memiliki ciri-ciri fisik yang berbeda dari burung lainnya, antara lain memiliki mata yang besar, leher yang lentur sehingga wajahnya dapat berputar hingga 270 derajat. Umumnya burung hantu berbulu buruk, kecoklatan atau abu-abu dengan bercak-bercak hitam dan putih. Ekor burung hantu umumnya pendek, namun sayapnya besar dan lebar, rentang sayapnya mencapai sekitar tiga kali panjang tubuhnya. Burung hantu sebagai burung yang mengeram semakin lama semakin jarang ditemui dikarenakan banyak yang ditembak untuk dijadikan hiasan yang sangat indah (Ensiklopedia, 1989:171). Kondisi semakin memburuk dengan maraknya perdagangan dan pemburuan hewan-hewan langka yang masih terus dilakukan oleh sekelompok oknum yang tidak bertanggung jawab, walaupun faktor alam juga memengaruhi kondisi kehidupan burung hantu.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana proses visualisasi burung hantu pada tas wanita ?
- b. Bagaimana penciptaan dan penerapan objek burung hantu pada tas wanita dengan menggunakan teknik tatah timbul ?
- c. Bagaimana hasil penciptaan tas wanita dengan objek burung hantu sebagai ide penciptaan karya kulit ?

3. Metode Penciptaan dan Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1) Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika adalah pendekatan suatu karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual, yaitu beberapa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi. Menurut Thomas Aquinas, sesuatu yang estetis harus mencakup integritas atau kelengkapan, proporsi atau keselarasan, dan kecermelangan.

Pendekatan estetika dilakukan berdasarkan nilai-nilai yang ditinjau dari keunikan dan ciri khas yang menarik. Pendekatan ini didasarkan pada pengalaman pribadi dalam menuangkan gagasan yang kemudian ditambahkan dengan nilai-nilai estetis sehingga dapat memperindah karya seni. Untuk memenuhi konsep keindahan, dalam menciptakan karya seni perlu memperhitungkan unsur proporsi, garis, warna, dan bentuk.

Metode ini mengutamakan keindahan pada karya yang diciptakan dengan konsep visualisasi burung hantu pada tas wanita, dengan mengimpretasikan hal-hal yang berkaitan dengan burung hantu dan tas wanita. Diwujudkan dengan mengacu pada unsur-unsur estetika yang terkandung dalam seni rupa berupa wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian (Djelantik, 2004:15). Penciptaan karya ini menekankan unsur estetika dengan tiga aspek dasar. Pertama berupa wujud yang akan tampak pada penglihatan secara visual berupa burung hantu dan tas wanita. Kedua bobot atau isi dari karya yang tercipta meliputi apa yang bisa dirasakan sebagai makna dari wujud karya tersebut. Ketiga penampilan, mengacu pada pengertian bagaimana karya tersebut disajikan kepada penikmatnya.

2) Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari sifat, kemampuan dan juga keterbatasan manusia untuk merancang suatu sistem kerja, sehingga manusia dapat hidup dan juga bekerja pada suatu sistem dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan

secara efektif, aman, dan nyaman. Pada bidang enjinereng, ergonomi juga memegang peran yang sangat penting, sehingga dikenal dengan adanya disiplin ilmu teknik atau enjinereng yang meneliti faktor-faktor manusia (*human factors engineering*). Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71-73).

b. Metode Penciptaan

1) Eksplorasi

Eksplorasi adalah aktivitas penjelajah menggali sumber ide, tahap seseorang mencari secara leluasa berbagai kemungkinan yang didukung dengan penelitian awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai objek penciptaan.

2) Perancangan

Tahap perancangan merupakan visualisasi dari analisis data acuan yang diwujudkan ke dalam bentuk sketsa rekaan atau alternatif yang nantinya akan diseleksi sketsa terbaik dengan konsep yang matang.

3) Perwujudan

Proses perwujudan diawali dengan mengolah pola gambaran sketsa yang telah disetujui sebagai bahan penciptaan pola atau model agar langsung bisa diterapkan pada material karya.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Sumber Penciptaan dan Data Acuan

a. Burung Hantu

Burung hantu adalah burung pemangsa daging atau disebut *karnivora* bermata besar yang biasanya berburu dalam kegelapan malam atau nokturnal (Ardley, 1974: 5). Burung hantu masuk ke dalam klasifikasi anggota Ordo *strigiforms*. Ensiklopedia (1989: 167) menyebutkan bahwa terdapat sekitar 130 spesies burung hantu. Burung hantu dibagi menjadi dua famili, yaitu: *Tytonidane* dan *Strigidae*. Famili pertama Burung Hantu Gereja (*Tyto alba*), Burung Hantu Rumput (*Tyto longimembris*), dan Burung Hantu Cokelat (*Phodilus badius*). Kebanyakan *Strigidae* tergolong pada subfamili *Buboninae* atau burung sejati yang piringan wajahnya secara umum lebih kecil dan pipih, jambul telinganya memiliki perkembangan tidak terlalu baik jika dibandingkan dengan yang lainnya.

b. Tas Wanita

Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa berpergian kemana saja. Bahan untuk membuat tas adalah kulit hewan, kulit sintetis (buatan), kanvas, polyster, denim. Pemilihan bahan dasar

digunakan sesuai dengan penggunaan tas tersebut. Berdasarkan KBBI Pusat Bahasa (2008), tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Tas merupakan barang yang tidak dapat dipisahkan dari wanita. Tas mempunyai peranan yang sangat penting bagi penampilan seorang wanita. Sebagian wanita bahkan merasa kurang percaya diri apabila tidak mempunyai tas yang dibanggakannya. Bagi sebagian lagi beranggapan kepemilikan tas menunjukkan status sosial pemiliknya.

c. Data Acuan

Data acuan merupakan faktor terpenting dalam proses penciptaan karya seni, karena data tersebut akan menjadi referensi penulis dalam menciptakan karya. Data acuan dapat diperoleh dari observasi langsung maupun tak langsung, yaitu sebagai berikut :



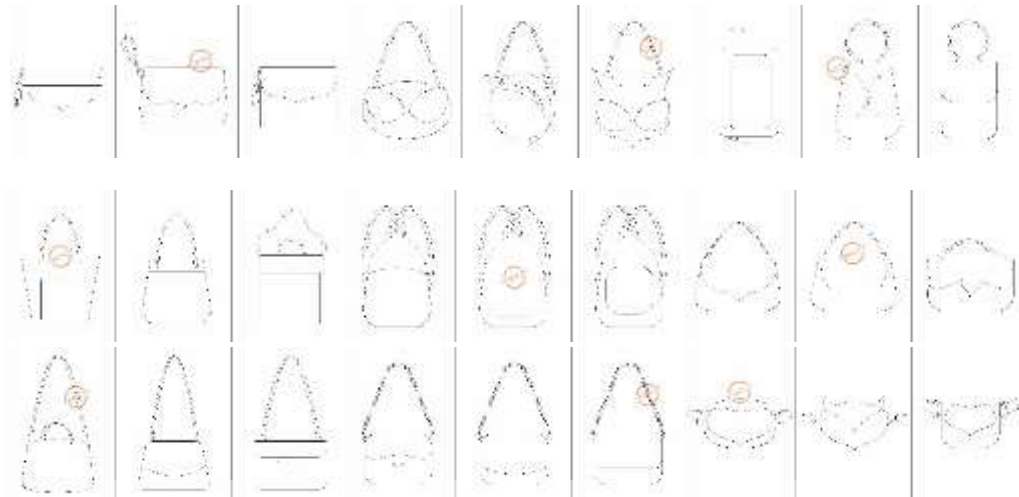
Gambar 1. Data Acuan

2. Rancangan Karya

Tahap awal yang dilakukan dalam proses perancangan karya karya adalah membuat sketsa, sketsa tersebut diperoleh dari hasil pengolahan data acuan dengan mengambil bentuk, simbol, nilai yang ada pada data acuan yang telah dikumpulkan.

a. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif merupakan bagian dari proses perancangan desain karya setelah melakukan tahap eksplorasi yang dilakukan dengan cara mencari informasi mengenai sumber ide penciptaan. Pembuatan perancangan alternatif dilakukan untuk mencari adanya kemungkinan pengubahan atau pengembangan bentuk desain tas wanita dan hiasan burung hantu. Gambar rancangan alternatif dapat memberikan pedoman dalam proses perwujudan karya tas wanita agar sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 2. Sketsa Alternatif

3. Tahap Penciptaan

Proses perwujudan merupakan tahap dalam menentukan bentuk karya yang diciptakan dengan menggabungkan konsep atau ide dengan menerapkan teori untuk menjadi karya seni.

a. Pembuatan Pola Tas

Proses pembuatan pola tas dilakukan dengan cara mengkopikan pecah pola ke media kulit dengan menggunakan *silver pen* untuk media kulit *crazy horse*, dan *uncek* atau *awl* untuk media kulit samak nabati.

b. Pemotongan Kulit Sapi Samak Nabati dan Kulit *Crazy Horse*

Pemotongan kulit dilakukan dengan cara memotong kulit dengan menggunakan alat pemotong khusus kulit, *cutter* dan gunting. Pemotongan kulit dipotong sesuai pola yang telah dibuat.

c. Pemotongan Kain Suede

Kain suede berfungsi untuk melapisi bagian dalam tas agar terlihat rapi. Pada proses ini, kain *suede* dipotong menyesuaikan ukuran kulit yang telah dipotong.

d. Proses Menatah

Dalam proses menatah ada beberapa tahapan, yaitu :

- 1) Memindahkan pola ornamen ke kulit nabati
- 2) Membasahi kulit
- 3) Menggores Kulit
- 4) Menatah Kulit

e. Pewarnaan

Proses pewarnaan dapat dilakukan ketika pola masih belum dirakit ataupun ketika pola ornamen sudah dirakit dengan pola yang lain. Jenis cat yang digunakan adalah cat *leather dye*, adapun cara yang akan dilakukan ialah ornamen tas yang telah ditatah diwarnakan dengan cara mengoleskan pewarna dengan cara dikuas ke bagian-bagian tatah yang telah terpilih, misalnya bagian yang tatahannya penuh dan garis *outline*.

f. Penempelan Kulit dengan Kain Suede

Pola kulit yang telah jadi kemudian ditempel di atas permukaan kain suede. Pemotongan kain harus sesuai dengan ukuran pola yang telah dibuat. Sebelum menempel pola ke kain suede, permukaan bagian dalam pola dioleskan dengan menggunakan lem kuning terlebih dahulu dengan rata dan penuh.

g. Menjahit Pola

Proses penjahitan, ada dua cara yang dilakukan yaitu yang pertama menjahit dengan menggunakan mesin jahit kulit dan yang kedua menjahit dengan cara manual.

h. Penambahan Aksesoris

Proses ini menggunakan aksesoris yang terbuat dari besi. Terdapat beberapa jenis aksesoris yang dipakai, mulai dari kancing magnet, rantai, metal snap hook, metal buckle, dan kepala gesper.

i. *Finishing*

Proses finishing yang akan dilakukan dengan dua cara sesuai dengan jenis kulit yang dipakai, yaitu:

1) Kulit Samak Sapi Nabati

Finishing tas menggunakan kulit samak sapi nabati, hal pertama yang dilakukan adalah mengamplas bagian pinggiran kulit, tujuan pengamplasan pinggiran kulit sangat penting karena dapat menentukan hasil akhir dari sebuah karya dan menghilangkan bekas pinggiran kulit yang kurang rapi.

2) Kulit *Crazy Horse*

Proses *finishing* jenis kulit ini adalah merapikan pinggiran kulit menggunakan amplas hingga halus. Setelah pinggiran kulit halus tahap selanjutnya ialah mengoleskan *leather edge dye* dengan menggunakan kuas dan ditunggu hingga kering.

4. Hasil Karya



Gambar 3. Hasil Karya

Deskripsi karya 1 (*Pretty Owl Waist Bag*) :

Karya ini memiliki bentuk menyerupai bentuk muka burung hantu. Burung hantu dijadikan perumpamaan seekor burung hantu betina dengan keindahan muka cantiknya yang dapat membuat burung hantu jantan jatuh cinta. Kecantikan itulah yang membuat burung hantu jantan terkagum dan ingin memilikinya menjadi pendamping hidup sampai akhir hayat. Tas ini memiliki bentuk dan hiasan kepala burung hantu dengan bentuk alis yang besar. Pada hiasan tas ini diberi penambahan aksesoris berupa besi berwarna emas yang berada di sekitar daerah mata.

Deskripsi karya 2 (*Vintage Owl Tote Bag*) :

Karya ini memiliki hiasan burung hantu yang sedang hinggap di atas pohon. Pada hiasan tas ini penulis hanya memakai satu burung hantu saja, karena tema dari hiasan ini ialah sendiri.

Deskripsi karya 3 (*Owl Head Sling Bag*) :

Karya ini merupakan karya yang ke empat. Pada karya ini penulis terinspirasi dari bentuk kepala dan muka burung hantu yang diubah lagi menjadi lebih simpel agar membantu dalam proses menatah. Karena semakin detail gambar maka tatahan yang akan dibuat semakin sulit. Karya ini terlihat menarik karena bentuknya yang sangat unik, karena jarang ditemui bentuk tas seperti ini di pasaran.

C. Kesimpulan

Burung Hantu merupakan salah satu jenis burung yang dilestarikan dan mengalami populasi naik dan turun dikarenakan semakin maraknya perdagangan, penjualan, dan pemburuan burung hantu. Selain dikarenakan ulah manusia populasi burung hantu juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Semakin padat populasi hewan mangsanya dalam suatu daerah semakin banyak burung hantu yang bermukim di tempat itu, dan sebaliknya apabila populasi mangsanya merosot tajam maka burung hantu akan mati kelaparan atau burung hantu yang belum sampai mati kelaparan akan berpindah tempat menuju kawasan pangan yang lebih baik

Karya Tugas Akhir dengan judul “Visualisasi Burung Hantu Pada Tas Wanita”, telah terwujud dengan melewati berbagai proses yang panjang, pencarian ide atau gagasan, pengolahan bahan hingga pembentukan, sampai menjadi sebuah karya yang mampu mengekspresikan ide dan konsep yang diangkat dalam seni kriya kulit berbentuk karya tas wanita.

Penciptaan tas wanita melalui berbagai macam tahapan, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi merupakan proses penggalan informasi dan literasi terkait burung hantu. Tahap tersebut kemudian diwujudkan dengan membuat sketsa rancangan tas. Tahapan perancangan adalah tahapan pembuatan pecah pola produk tas dan ornamen pada hiasan tas. Penciptaan hiasan burung hantu dilakukan dengan mengembangkan bentuk burung hantu secara deformasi dan stilisasi untuk diaplikasikan menjadi hiasan yang akan diterapkan pada tas wanita. Perancangan karya meliputi pembuatan sembilan gambar rancangan sketsa alternatif dan sembilan gambar rancangan sketsa terpilih beserta perspektif dan pecah pola. Tahap perwujudan diawali dengan memindahkan pola pada bahan kulit dan kain, kemudian dilanjutkan dengan proses menatah kulit, pewarnaan, menempel kulit pada kain suede, menjahit pola, dan *finishing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman dkk. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anonimous. 1962. *Penggunaan dari Kulit Tersamak. Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Kulit, Karet, dan Plastik*. Yogyakarta.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ensiklopedia Indonesia. 1898. *Ensiklopdeis Indonesia Seri Fauna*. Jakarta: PT. Intermedia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara: Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.

- John M. Echols dan Hassan Shadily. 2000. *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesia Dictionary*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Mulyono Judaamidjojo R. 1984. *Teknik Penyamakan Kulit untuk Pedesaan*. Penerbit Angkasa. Bandung.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Disain*. ITB: Bandung.
- Saraswati. 1996. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhratara.
- Sunarto, 1996. *Pengantar Pengetahuan Bahan dan Teknik Kriya Minat Utama Kriya Kulit*. Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2012. *DIKSI RUPA*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad . Art House.
- Wiyono Ign, Soedjono. *Kerajinan Kulit*. Penerbit Nur Cahaya, Yogyakarta.
- John M. Echols dan Hassan Shadily. 2000. *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesia Dictionary*. Jakarta : PT. Gramedia.
- www.books.google.co.id/books/burung+hantu (diakses penulis pada Tanggal 12 Maret 2018)
- www.faunadanflora.com/jenis-jenis-burung-hantu-ciri-ciri-serta-penejlasannya/ (diakses penulis pada Tanggal 12 Maret 2018)
- www.slalu.com/blogs/artikel/jenis-tas-wanita (diakses penulis pada Tanggal 28 Mei 2018)